

WARSZTATY METODYCZNO – SZKOLENIOWE DLA NAUCZYCIELI EDUKACJI Wczesnoszkolnej

prowadząca Anna Tryka – Klecha

DUŻE GRY I ZABAWY

„Fit Rugby”

Przybory i urządzenia: duża piłka fitness, pachołki do wyznaczenia boiska (wyznaczamy linie boczne i końcowe np. boisko do siatkówki), narzutki.

Uczestnicy: w grze uczestniczą dwa zespoły (6 osobowe)

Organizacja i przebieg gry:

Zespół ma za zadanie podawać piłkę, jedna lub dwoma rękami, po podłożu. Piłki nie można podnosić w górę, nie można rzucać ani kopać nogami. Można natomiast piłkę kozłować. Zespół zdobywa punkt jeżeli piłka przekroczy linię końcową boiska przeciwnika. Wznowienie gry następuje po zdobytym punkcie ze środka boiska. Jeżeli piłka wyjdzie za linię boczną, zespół przeciwny wprowadza ją ponownie do gry z autu. Rozpoczęcie gry: dwóch zawodników naprzeciwko siebie, jedna ręka na piłce druga na ziemi. Grę rozpoczyna się na sygnał prowadzącego. Piłki, w tym samym czasie, może dotykać tylko jeden zawodnik z tej samej drużyny.

Uwagi: Prowadzący może modyfikować zasady w zależności od umiejętności i możliwości zawodników.

„Paintball –walka na kulki”

Przybory i urządzenia: plastikowe małe kulki (np. jak z basenu z kulkami), wszelkie dostępne przybory i urządzenia na sali bądź podwórku (ławki, skrzynia gimnastyczna, kosze z piłkami, materace, piankowe klocki itp.)

Uczestnicy: dwa zespoły, równa liczba zawodników, liczba zawodników określona powierzchnią boiska do gry.

Organizacja i przebieg gry:

Rozkładamy na całej dostępnej powierzchni dostępny sprzęt tworząc tor przeszkód. Rozkładane przedmioty mają służyć jako miejsce schronienia lub utrudnić zabicie piłeczką. Zawodników dzielimy na dwie drużyny. Każda z drużyn musi mieć swój „totem” , który schowa gdzieś na swojej połowie boiska (totem – zabawka, smyczka, koszulka). Każdy z zawodników otrzymuje określoną ilość kulek np. po 3. Drużyny startują z miejsca wyznaczonego przez nauczyciela, mogą to być przeciwległe rogi sali gimnastycznej. Zadaniem drużyny jest wyeliminowanie – poprzez zabicie piłeczką, zawodników z przeciwnej drużyny lub zdobycie ich „totemu”. Zawodnik zostaje wyeliminowany jeżeli piłeczka rzucona przez przeciwnika, bezpośrednio w niego trafi. Zbity zawodnik podnosi rękę do góry i sygnalizuje prowadzącemu pauzę w grze (prowadzący np. używając gwizdka zatrzymuje grę i czeka aż zbity zawodnik opuści boisko, następnie daje znak do wznowienia gry). Kulki, które miał zawodnik zbity, zostają na polu gry. Pozostali zawodnicy mogą podnosić piłeczki i z nich korzystać. Drużyna, która wygra zdobywa punkt. Czas trwania gry zależy od ilości drużyn i czasu jakim dysponuje prowadzący (np. do 3 zdobytych punktów, następnie pojedynkują się pozostałe drużyny). Na polu gry można biegać, skakać, chować się, nie można przenosić przedmiotów zasłaniających ze sobą np. materacy.

Uwagi: Warto omówić z dziećmi różne strategie gry i sposobów na wygraną. Miejsca schowania „totemu” określa prowadzący zajęcia np. nie można schować totemy do koszy.

Wariant II: Każda drużyna ma piłeczki w swoim kolorze i tylko z takich może korzystać.